COMANDO

10

Biblioteca Binaburo

300106
8484390048
350 PTAS.
PLANETA-AGOSTINI

Tácticas de combate

TÁCTICAS DE INFANTERÍA N.º 2

PREPARAR EL COMBATE

¿Cómo mandar un pelotón que ha de tomar una posición enemiga en territorio hostil? ¿Cómo prepararse para ello? ¿Cómo reaccionar ante el fuego enemigo? O, incluso, ¿cómo encontrarlos antes de ser localizados? Y, sobre todo, ¿cómo montar un asalto eficaz?.

Existen, de hecho, seis pasos lógicos (las "reglas de combate") para entrenarse en tales operaciones. En el calor de la batalla no siempre es posible sujetarse a las normas, pero las seis básicas de un pelotón a punto de entrar en combate te proporcionarán una sólida base sobre la que apoyar cualquier plan de acción.

1: *Preparados para el combate*

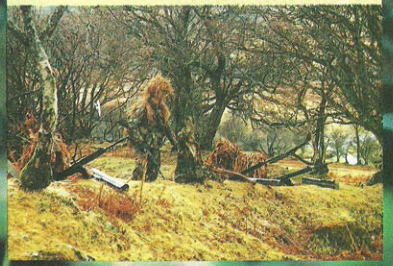
Antes de avanzar hacia el contacto debes comprobar si vuestros mimetizados son correctos. Debereis desdibujar la silueta de casco, equipo y cuerpo con hojas, rastrojos y vegetación similar a la del terreno donde deba moverse el pelotón. Vuestras armas habrán de estar limpias, aceitadas y a punto. La munición debe limpiarse y los cargadores y granadas distribuirse. El operador de radio deberá asegurarse de que se mantiene en contacto con la plana de

SEIS NORMAS

1. **Prepara las armas y el equipo.**
2. **Reacciona rápidamente al fuego enemigo.**
3. **Localiza la situación del enemigo.**
4. **Domina el tiroteo.**
5. **Asalta cubierto por el fuego.**
6. **Reorganiza el pelotón.**

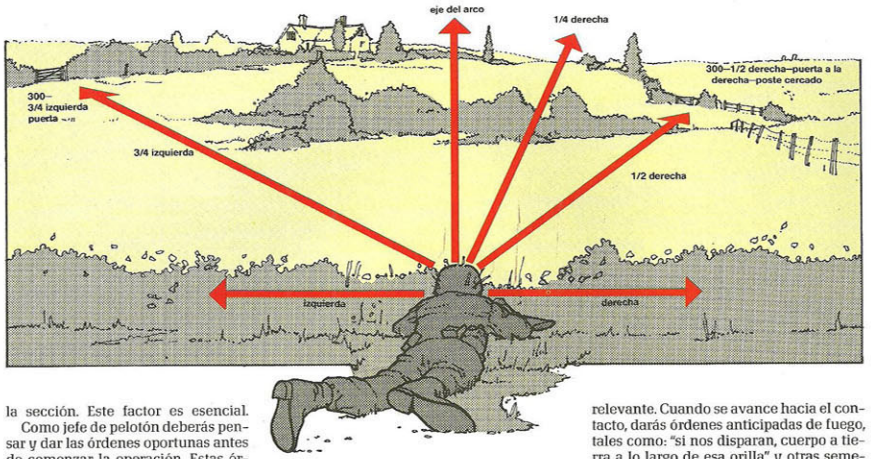
Antes del combate debes preparar tu mimetizado personal y comprobar tus armas y municiones. Este soldado ha olvidado el follaje que disimularía su silueta.

Disparando con fusiles de asalto es difícil controlar el fuego de un pelotón de diez hombres, pero se ha de coordinar el tiro para que sea eficaz. Los soldados británicos practican por parejas, en las que uno de ellos cubre al otro mientras avanza, alternativamente. Con fuego real, tal ejercicio proporciona confianza al compañero.



ASIGNACIÓN DEL BLANCO

Uno de los problemas principales al controlar el fuego del pelotón es la asignación individual de blancos. Cuando indiques un objetivo al resto del pelotón, grita la distancia (vgr.: "300"), la dirección (vgr.: 3/4 izquierda) y cualquier punto evidente de referencia (vgr.: "puerta"). En el ejemplo propuesto la orden sería: "300, 3/4 izquierda, puerta".



la sección. Este factor es esencial.

Como jefe de pelotón deberás pensar y dar las órdenes oportunas antes de comenzar la operación. Estas órdenes habrán de asegurar que cada miembro del pelotón sepa todo cuanto sea posible acerca del terreno que se ha de cruzar, las armas y dispositivos más probables del enemigo y la situación, intenciones y cometidos de los demás miembros del pelotón y la compañía. Todos deben saber cual es su misión y cómo llevarla a cabo.

Deberás proporcionar a cada uno de tus hombres los detalles de la ruta, las formaciones a emplear, en que flanco marchará la ametralladora y cualquier otro detalle relevante. Cuando se avance hacia el contacto, darás órdenes anticipadas de fuego, tales como: "si nos disparan, cuerpo a tierra a lo largo de esa orilla" y otras semejantes. Encontrarás más detalles en otros capítulos.

La potencia de fuego del pelotón debe estar controlada por el jefe. Un suboficial estadounidense dirige el tiro de un lanzagranadas M203 instalado en un M16A1.

2: Reacción ante el fuego enemigo eficaz

Los pelotones deben entrenarse para avanzar a pesar del ruido del fuego realizado al tuntún y de las balas perdidas. Pero el fuego eficaz puede causar muchas bajas si se continúa caminando.

La reacción inmediata ante este tipo de acción debe ser la salida inmediata de todo el pelotón del sector batido. Si has sido capaz de dar las órdenes apropiadas con antelación, todos sabrán exactamente donde ponerse a cubierto. Si no, deberán esperarlas en el abrigo más inmediato. Cada hombre deberá tratar de descubrir de dónde procede el fuego enemigo... y devolverlo.

Las reglas para salir de la zona de tiro son:

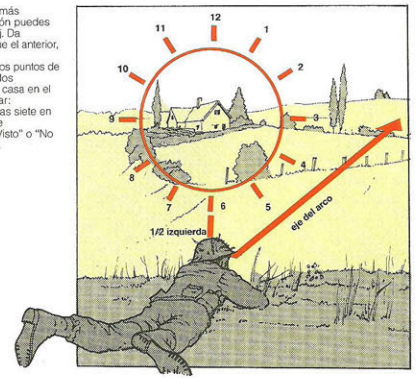
1 Correr
2 A tierra
3 Reptar

Si eres tiroteado, sal inmediatamente de zona batida: cuerpo a tierra y devuelve el fuego. Debes comprender la importancia de controlar el tiro y evitar un innecesario gasto de municiones.

4 Observar
5 Apuntar
6 ¡Fuego!

MÉTODO DEL RELOJ

Para identificar objetivos más difíciles al resto del pelotón puedes utilizar el método del reloj. Da las mismas referencias que el anterior, pero referidas a un reloj imaginario sobre uno de los puntos de referencia. Para señalar los setos a la izquierda de la casa en el diagrama habrás de gritar: "300-media izquierda-a las siete en punto-seto". Si alguien te señala un blanco, grita "Visto" o "No visto", según sea el caso.



3: Localización del enemigo

Localizar la posición desde la que alguien nos dispara puede ser muy difícil, especialmente en zonas edificadas. Evidentemente has de localizar al enemigo lo antes posible, para continuar el avance y evitar bajas. Existen tres métodos:

1 **Por la observación** Si miras en la dirección de la que crees que proviene el ruido de los disparos, puede que veas movimientos, humo, destellos, o reflejos. Todo ruido de disparo tiene dos componentes: un "croc", cuando pasa la bala y un "zump" de la detonación en la recámara del fusil. El tiempo entre ambos te proporcionará una estimación de la distancia: cada segundo son unos 600 metros.

2 **Por el fuego** Puedes tratar de atraer el fuego enemigo dando orden a dos tiradores para que simulen cubrir a alguien disparando.

3 **Por el movimiento** Si todavía no descubres al enemigo habrás de ordenar a dos de tus hombres que salgan y corran hasta otra posición a unos diez metros. Es seguro que atraerán el fuego enemigo y no temas: un hombre que se levanta y corre diez metros es un blanco muy difícil, sobre

No siempre es posible proporcionar una indicación rápida de la situación del enemigo. Un soldado dispara con trazadoras, una manera sencilla de señalar hacia una zona, con el inconveniente de que delata tu propia situación.

todo si lo hace cuando menos lo espera el enemigo.

Si con todo no hay reacción enemiga, deberás continuar el avance.

Cualquiera que descubra al enemigo debe indicar su situación a sus camaradas disparando una bala trazadora sobre la posición enemiga; el único inconveniente es que ello puede delatar al tirador.

4: Dominar el tiroteo

Tan pronto como el enemigo sea descubierto con toda seguridad, deberás batirle con suficiente potencia de fuego como para neutralizarle. Una vez dominado el tiroteo, habrás de mantener sobre él un volumen de fuego suficiente con el grupo de ametralladora que permita a los fusileros desplazarse hasta una posición desde la que puedan asaltar la posición.

5: El ataque

Consta de cuatro etapas:

1 Ordenes El jefe de pelotón da unas breves órdenes para que cada fusilero sepa exactamente qué hacer. El grupo de ametralladora que normalmente permanece retrasado para proporcionar fuego de cobertura, debe saber con precisión lo que ha de hacer *antes* de que el grupo de fusileros inicie el ataque de flanqueo.

2 El avance La intención de esta etapa es moverse desde la posición desde la que se entró en fuego hasta otra apropiada desde la que asaltar al enemigo. La mayoría de los avances se realizan por un flanco para mantener tanto como sea posible un ángulo de 90º entre el fuego del grupo de cobertura y la posición de asalto.

En ciertas circunstancias, pudiera ser mejor desplazar la ametralladora a un flanco y avanzar directamente sobre el eje, por ejemplo si existe un "terreno muerto" directamente delante del enemigo.

3 El asalto En el asalto se necesita normalmente una superioridad del orden de tres a uno. Un pelotón por tanto, por definición, sólo podrá asaltar una trinchera aislada, un pozo de tirador o a un francotirador. Si encuentras una resistencia superior a estos supuestos, no lo dudes y pide refuerzos.

El asalto es la etapa final de un avance sobre una posición enemiga. En esta fase se ha de efectuar el máximo de fuego posible tanto por los propios asaltantes como por el grupo de ametralladora de apoyo. Pueden lanzarse granadas de fragmentación, ofensivas, o disparar el arma contracarro del pelotón para crear la máxima confusión. Las granadas fumígenas pueden servir para cubrir a los fusileros de asalto en el delicado momento de recorrer los últimos metros.

Esta es la parte más difícil para el jefe de pelotón: has de obligar a tus hombres a salir de una posición segura y cargar, con la bayoneta calada, a través de terreno despejado hasta llegar al enemigo y eliminarlo. No es una tarea sencilla.

4 El combate Una vez llegados a la posición, el pelotón ha de conservar impulso mediante el fuego y la maniobra para capturarla por completo, pues de lo contrario el asalto fracasará.

6: Reorganización

Tan pronto como se haya neutralizado la posición deberás reorganizar el pelotón rápidamente, para estar preparados ante un posible contraataque. Una de tus mejores armas debe ser la anticipación, la capacidad de prever la reacción del enemigo y cuales van a ser tus próximos movimientos.

Debes asignar sectores de tiro a cada hombre, atender las bajas, redistribuir la munición y, si es necesario, cavar trincheras o refugios. El grupo de apoyo deberá reagruparse en la posición velozmente. Nunca des por sentado que la toma de una posición pone fin a tu misión. El enemigo puede contraatacar, o quizá el mando decida que tu próximo movimiento deba bascular en torno a esa trinchera recién ocupada. Mejórala.

Una posición argentina capturada en las Malvinas. Si es posible, reorganizate algo más allá, porque el enemigo puede haber anotado sus propias trincheras a su artillería.

En el momento de capturar una posición enemiga eres muy vulnerable y la reorganización inmediata es esencial. Atiende tus bajas, comprueba las municiones y mejora la trinchera si es necesario.

Las granadas de fósforo blanco son horriblemente eficaces en los combates de proximidad. Más livianas que las de fragmentación, pueden ser lanzadas a mayor distancia y también con más precisión.

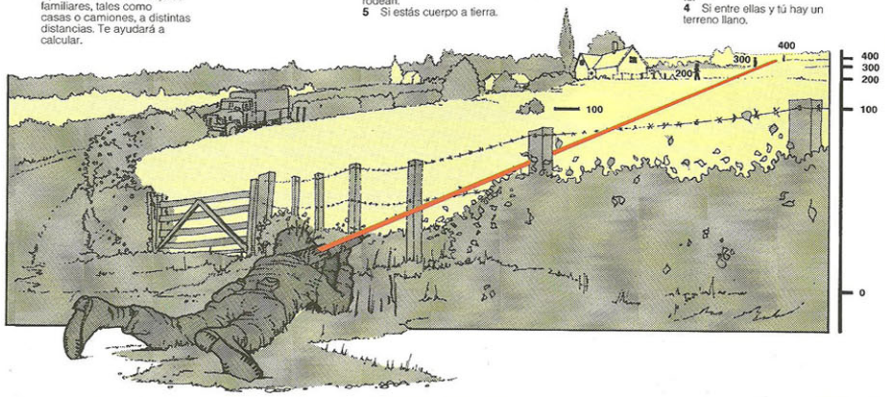
CÁLCULO DE DISTANCIAS: MÉTODO DE LOS CIEN METROS

La distancia es el primer detalle que deberás dar al identificar un objetivo al pelotón, por lo que deberás practicar el cálculo de distancias hasta que lo hagas rápidamente y con seguridad. Un campo de fútbol tiene unos cien metros de largo. Cuando puedas visualizar esta distancia, utilízala como unidad de medida entre tu y el blanco.

Objetos familiares
Aprende a observar objetos familiares, tales como casas o camiones, a distintas distancias. Te ayudará a calcular.

Las cosas parecen más lejos
1 Cuando tienes el sol de cara.
2 Con poca luz.
3 Cuando miras desde el extremo de una calle o un valle.
4 Cuando son menores que las que te rodean.
5 Si estás cuerpo a tierra.

Las cosas parecen más cerca
1 En días soleados.
2 Si son mayores que las que le rodean.
3 Si están más altas que tú.
4 Si entre ellas y tú hay un terreno llano.



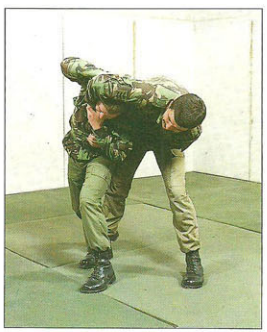
Lección de defensa personal
N.º 10

CONTRA LAS ESTRANGULACIONES POR ATRÁS

Es difícil defenderse de un atacante que intenta estrangularte por la espalda, pero las mañas que enseñamos en este capítulo funcionan si se practican con regularidad. Debes desarrollar tus reflejos para neutralizar a tu posible estrangulador antes de que consiga sus propósitos. Como siempre, practica estas técnicas sólo bajo la supervisión de un instructor cualificado y suelta a tu oponente tan pronto como hayas conseguido anular su intento.

Inmovilizar al atacante

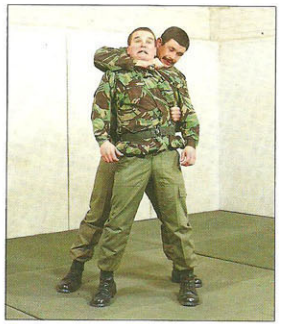
1 El atacante intenta estrangularte desde atrás con su brazo derecho.



2 Inmoviliza su muñeca con tu mano izquierda y fuerza hacia arriba su codo con tu mano derecha, empujándolo por encima de tu cabeza.

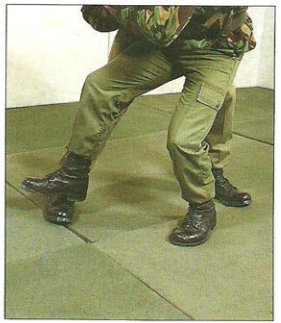
3 Empujando su codo por encima de tu cabeza conseguirás situarte detrás de él y aplicar una llave en su brazo. Cuando practiques, recuerda aflojar la presión cuando hayas alcanzado tu objetivo.

Tirar del brazo y patada en el pie



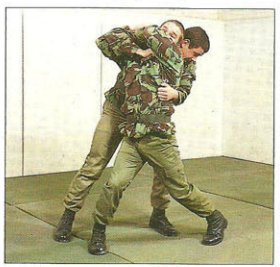
1 El atacante te agarra por atrás y ejerce presión sobre tu tráquea con el brazo derecho.

2 Agárrale por el hombro de la chaqueta con ambas manos y tira hacia abajo. Ello aflojará la presión sobre tu garganta y te permitirá respirar.

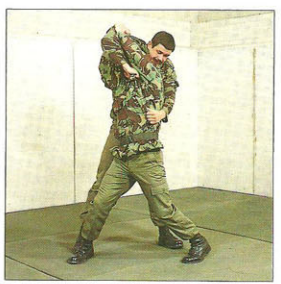


3 Mientras el agresor intenta presionar tu garganta, puedes raspar su espinilla con el canto de la bota, propinándole un taconazo en el pie.

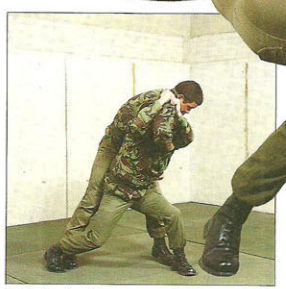
Flexión y proyección por el hombro



1 La defensa más radical contra un intento de estrangulación desde atrás es la proyección por el hombro. Empieza agarrando al agresor por el hombro de la chaqueta.



2 Empuja hacia arriba al tiempo que empiezas a flexionar las piernas.



3 Flexiona las piernas para que tu cintura quede por debajo del centro de gravedad del agresor.

4 Ahora empuja hacia arriba con los músculos de las piernas (los más fuertes del cuerpo) y lanza al atacante de espaldas al suelo.

Misil táctico Scud

3 SURVI A01

Esta secuencia fotográfica muestra un misil Scud-B que abandona su vehículo de lanzamiento MAZ 543. Es difícil esconder todo el sistema en campo abierto y la USAF aprovechó la circunstancia saturando con aviones de caza y ataque la zona de Irak desde la que podían lanzarse los Scud contra Tel Aviv, Riad y Dhahran, con la esperanza de descubrirlos durante la fase de lanzamiento.

Junto con el carro de combate T-54, el misil táctico Scud se encuentra entre los sistemas de armas más antiguos todavía en uso. Su primera aparición pública tuvo lugar en Moscú durante el desfile del 1 de mayo de 1957, cuando la potencia militar soviética se hallaba en su cénit. Apenas un año antes se había reprimido el levantamiento húngaro y la URSS enseñaba sus músculos cada vez que tenía ocasión.

Lentamente, los informes de los servicios de información sobre el nuevo misil comenzaron a filtrarse a la esfera militar occidental. Estaba montado sobre un lanzador móvil (los primeros basados sobre el bastidor del obsoleto carro pesado JS-3; los modelos siguientes eran variantes del bastidor de ruedas 8x8 MAZ 543 que también servía de medio de transporte y rampa de lanzamiento para los misiles Frog, más pequeños, y para los Scaleboard, más grandes), evidenciando desde el principio que se trataba de un misil táctico y no estratégico, destinado a operar sobre el mismo campo de batalla o en sus proximidades. Se estimaba que podía ser armado con una cabeza nuclear, hipótesis que resultó ser cierta.

Aunque más pequeño, el Scud tenía una marcada similitud con el cohete A4 que Hitler había utilizado para bombardear Londres tan sólo 12 años antes, y había fundados motivos para creer que los soviéticos se habían apropiado de esa tecnología cuando derrotaron a Alemania. Ambos eran alimentados con oxígeno líquido y alcohol y guiados por superficies móviles situadas en la base del misil: aunque el Scud-A era guiado por radio desde una estación terrestre, el modelo B que lo siguió ocho años después emulaba aún más al A4 al ser guiado por un sistema inercial preprogramado que no podía ser perturbado por medios externos.

La Unión Soviética inició velozmente la distribución del Scud a sus países amigos y clientes, y fue nominalmente uno de estos, Egipto, el que empleó por vez primera en acción un Scud, aunque con toda probabilidad sus servidores eran soviéticos. Lanzado el día que concluyó la guerra de Yom Kippur (22 de octubre de 1973), el misil aterrizó en el desierto del Sinaí sin causar daños.

Aumento del alcance

Irak fue uno de los estados clientes de Moscú que recibió el Scud, y el dictador Saddam Hussein lo empleó desde las primeras fases de la guerra que lo enfrentó a Irán entre 1980 y 1988, tomando como blancos las ciudades y centros populares además de las concentraciones de tropas. En total se lanzaron contra Irán unos 360 misiles. Los primeros objetivos se encontraban en las proximidades de Irak, donde luego se sostuvieron los combates terrestres, pero Saddam concibió muy pronto un ambicioso plan para aumentar el radio de acción del misil (disminuyendo la carga útil) para conseguir alcanzar Teherán, la capital iraní. Probablemente no sea casual que este programa de modificaciones llevara el alcance del misil también hasta Tel Aviv, ya que Israel continuaba siendo su verdadero y viejo enemigo. El Scud-B, tal como era entregado, tenía un alcance de 280 km con carga máxima de 950 kg. El plan iraquí pretendía convertir parte de la carga útil en carburante adicional, aumentando de esta forma el radio de acción, una empresa bastante simple con un cohete monoetapa de carburante líquido. Los primeros modelos operativos, rebautizados Al-Hussein, tenían la cabeza de guerra reducida a la mitad, 500 kg, para conseguir un alcance de 600 km, pero las pruebas demostraron que el sistema de guía no era adecuado para el aumento de alcance.

A pesar de ello, el Alto Mando iraquí continuó el ambicioso programa de transformar sin demasiado costo un misil de alcance corto en uno de alcance medio, prefiriéndolo a afrontar los gastos de construir uno partiendo de cero. Cuando apareció una nueva versión del Scud modificado, el Al-Abbas, ésta era capaz de alcanzar blancos situados a 920 km de distancia del lugar de lanzamiento. Sería más correcto decir que «era capaz de caer a 920 km del lugar de lanzamiento», pero probablemente la verdad se encuentre entre ambas afirmaciones. En realidad el Al-Abbas, con su cabeza reducida posteriormente a 300 kg, es técnicamente un arma poco eficaz ya que su radio letal es inferior a su radio de precisión, aunque el Scud nunca ha sido un arma eficaz en tal sentido, por lo menos con una cabeza de guerra convencional. El Scud-B original entregado por la URSS tenía un CEP (Círculo de Error Probable, el diámetro del círculo en el interior del cual caerá el misil si se hubiese apuntado al centro) de 450 m. Una vez modificado el alcance por los iraquíes el misil tenía un CEP no inferior a 1.000 metros.

Sin embargo, para las intenciones de Saddam Hussein, el Al-Abbas era lo suficientemente preciso, ya que con su alcance máximo podía alcanzar un centro habitado. Muy probablemente no se le concibió sino como arma terrorista, en el verdadero sentido de la palabra: el miedo que inspiraba era muy superior a la amenaza real. Y así se le utilizó.

Blancos civiles

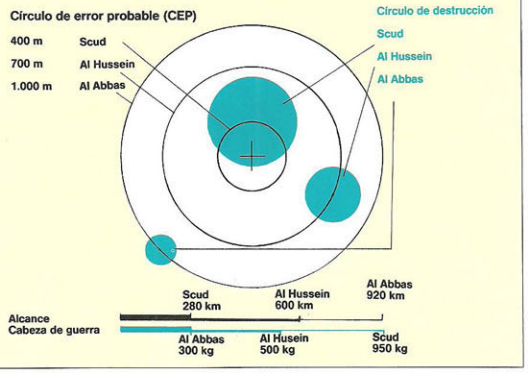
La segunda noche del conflicto de la Guerra del Golfo los iraquíes lanzaron sobre Tel Aviv algunos ataques con misiles. Se lanzaron siete u ocho Al-Abbas contra territorio israelí desde lanzadores móviles o rampas fijas situadas en el desierto del Irak sudoccidental, causando algunos daños materiales y una veintena de heridos. Tres personas ancianas murieron de sendos ataques al corazón causados por la impresión.

La respuesta estadounidense fue desplegar por vía aérea un cierto número de baterías de sistemas antiaéreos de misiles Patriot que demostraron, ante la sorpresa general, ser capaces de abatir los Scud en fase de llegada. El Patriot resultó uno de los mayores éxitos, al menos propagandístico, de la Guerra del Golfo.

El potencial destructivo de los misiles Scud modificados por los iraquíes, y las medidas adoptadas por la Coalición dirigida por las Naciones Unidas para eliminarlos, son uno de los aspectos más aireados durante las primeras semanas de la operación Tormenta del Desierto, la guerra realizada para expulsar las tropas de Saddam Hussein de Kuwait. La necesidad de cazar las rampas móviles del Scud, misión descrita por un oficial de la US Air Force como tan «fácil como buscar un remolque en todo Texas», obligó a las fuer-

Mayor alcance, menor precisión

El motivo por el que los soviéticos no se preocuparon nunca por mejorar el sistema de guía del Scud es debido a la cabeza de guerra utilizada: para el Scud se había previsto siempre una cabeza nuclear de 100 kilotones. Sustituidla con una cabeza convencional de 950 kg para atacar blancos civiles y tendremos al mismo tiempo un útil sistema de armas táctico convertido en un instrumento de propaganda de efectos dudosos. Y Saddam Hussein decidió utilizarlo de esta segunda forma.
En su versión original el radio de acción del Scud era inferior a 150 km. Su CEP (margen de error posible respecto del blanco seleccionado) era razonable, en torno a los 300 metros. La carga bélica transportable, 950 kg, significaba que incluso una cabeza convencional tenía óptimas posibilidades de dañar el objetivo. Cuando los iraquíes alargaron el alcance, renunciando a parte de la carga bélica en favor de una mayor cantidad de carburante, aumentaron también el CEP y redujeron el radio de acción letal del arma. Llevar el alcance hasta casi los 1.000 km y reducir la cabeza a menos de la mitad de las dimensiones originales significaba convertir el arma en prácticamente inútil, menos para asustar a los que se encontraran en la zona de los potenciales objetivos.
Saddam no intentó nunca alcanzar blancos específicos con sus Scud de gran alcance, sino tan sólo sembrar el terror. Y lo consiguió hasta que los misiles antimisiles norteamericanos Patriot demostraron su eficacia.



El misil Scud por dentro

Originalmente, el misil Scud fue proyectado para llevar a su destino en campo enemigo una cabeza nuclear, lanzado desde una posición en retaguardia. La versión entregada a sus compradores del Oriente Medio estaba dotada con cabeza de guerra convencional, cuyo radio destructivo era muy inferior al de error probable, haciéndolo en la práctica ineficaz como arma táctica.

zas aéreas de la Coalición a efectuar millares de inútiles misiones. Casi todos los días durante la primera semana del conflicto, los portavoces aliados declaraban que la amenaza había sido eliminada, y casi todos los días nuevos misiles eran lanzados contra Tel Aviv o contra las ciudades de los estados del Golfo.

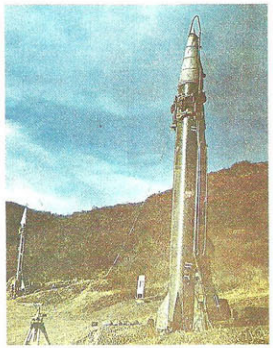
De hecho los ataques con misiles fueron una amenaza ocasional que podía presentarse en cualquier momento del día o de la noche y que aterrorizaba a cuantos se encontraban en las zonas situadas dentro del alcance de los misiles. La posibilidad de que los iraquíes poseyeran o usaran cabezas químicas o biológicas no hacía sino multiplicar la tensión y el estrés entre la población amenazada, pero finalmente los misiles lanzados contra israelíes y saudíes estaban armados sólo con cabezas convencionales.

Irak lanzó en total cerca de 50 misiles contra Israel y otros tantos contra blancos en el sur (Riad y Dhahran). Es imposible saber con certeza el número exacto, pero en todo caso sólo causaron daños leves. El éxito fue mayor contra los blancos situados en Arabia Saudí y en los estados del Golfo que contra Israel e, ironías de la suerte, fueron los militares estadounidenses los que sufrieron el mayor número de bajas, por pura mala suerte. El 25 de febrero, el segundo día de la ofensiva terrestre, un Scud potenciado alcanzó un depósito de Khobar City, en las cercanías de Dhahran, convertido en cuartel del US Army. Por lo menos doce americanos perdieron la vida en la explosión, mientras algunos otros murieron a causa de las heridas recibidas. En este incidente, las víctimas fueron casi el doble de las causadas en total por todos los demás ataques de Scud.

Misil anti-misil

Se ha hablado mucho de la eficaz intervención de los misiles tierra-aire Patriot en el derribo de los Scud. Sin embargo, el verdadero éxito de este misil fue en el terreno de la propaganda. Dado que el Patriot sólo podía situarse muy cerca de los objetivos terrestres, normalmente las grandes piezas de los Scud alcanzados continuaban su trayectoria, y entre estas grandes piezas se encontraba con frecuencia la cabeza de guerra. Incluso puede afirmarse que en algunas ocasiones el Patriot causó más daños al diseminar los cascotes de Scud sobre vastas zonas habitadas cuando el misil iraquí habría caído sobre campo abierto si se le hubiese dejado continuar su vuelo.

Mientras Saddam Husein empleaba las versiones de largo radio del Scud contra



Estos misiles están situados en posición pero todavía no están listos para el lanzamiento ya que las guías protectoras aún no se han bajado. El teodolito en segundo plano es un sistema esencial para los servidores del Scud: si el vehículo no está fijado y el misil no está perfectamente vertical, el margen de error será elevado.

Cabeza de guerra
Los Scud-A y Scud-B originales tenían una cabeza de 900 kg pero los iraquíes, para triplicar el alcance de sus versiones modificacas, la redujeron a menos de la mitad.

Sistema de guía
El sistema de guía inercial del Scud llevaba hasta su destino una cabeza nuclear de forma que el radio de destrucción de ésta fuese superior al del círculo de error probable. Pero no así con una ojiva convencional, al menos en las versiones originales. Por consecuencia, los Scud iraquíes fueron siempre un instrumento propagandístico más eficaz que amenaza real.

Motor monoetapa de propergol líquido
La simplicidad del sistema de propulsión permitió aumentar el alcance del Scud. Todo lo que los iraquíes tuvieron que hacer fue cortar por la mitad el misil, insertar tanques suplementarios y soldar nuevamente las secciones.

Guía de protección
Protege el misil durante el transporte y durante la operación de entrada en batería. Los misiles de repuesto se almacenan con las guías en posición bajadas.

Erector y puesta en batería
El misil se eleva mediante martinetes hidráulicos y el mismo sistema se utiliza para bajar la guía de protección y para asentar la plataforma de tiro.

Cabina de mando
El jefe de la sección viaja en la cabina de la derecha, donde se encuentra el tablero de control de lanzamiento. El vehículo lanzador funciona como unidad autónoma. Detrás del jefe se encuentran los asientos para el resto de los servidores.

Cabina de guía
El conductor se sienta en la cabina del lado izquierdo del vehículo. Detrás se pueden sentar los otros dos hombres de la sección de servidores.

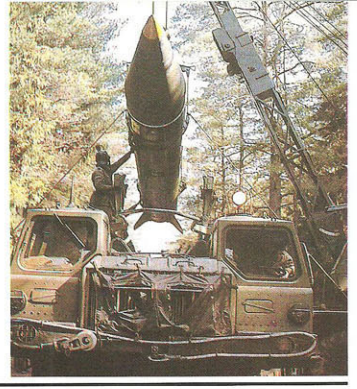
Rampa de lanzamiento móvil
El camión MAZ 543 que forma el casco de la rampa de lanzamiento móvil del Scud y del Scaleboard tiene ocho ruedas motrices, con las cuatro delanteras direccionables. Tiene una capacidad de carga nominal cercana a las 15 toneladas.

los objetivos en Israel y los estados del Golfo, los verdaderos Scud en su versión original eran usados por las tropas fieles al gobierno de Kabul contra los rebeldes afganos. El Ejército Rojo había iniciado el despliegue de los Scud-B en Afganistán en 1988, poco antes de abandonar el país, y los había utilizado contra los mujaidines con algún éxito: antes de retirarse dejaron su escolta en manos del ejército afgano, que continuó la campaña. En su versión original, los misiles eran más eficaces, ya que el sistema de guía era más fiable a menores distancias y la posibilidad de utilizar toda la capacidad de carga de 950 kg en explosivo de alta potencia aumentaba considerablemente el radio letal del arma.

Naturalmente también el US Army había considerado en su día los «misiles de teatro», proyectiles guiados de corto alcance similares en muchos aspectos al Scud. El más famoso es desde luego el MGM-31 Pershing. Aunque nunca se le ha utilizado en combate, las pruebas parecen haber demostrado una mayor precisión respecto del Scud. Se dice que las versiones más recientes tienen un CEP inferior a los 36 metros, gracias al uso de un complejo radar de guía terminal de comparación de imágenes.

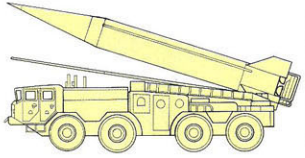
El vehículo MAZ 543 que transporta y lanza el misil, lleva asimismo la sección completa de servidores y la cónsola de control de lanzamiento, en la cabina de la izquierda. Para emplazar una batería y lanzar un misil se tarda casi una hora.

Cuando la Guerra Fría se encontraba en su ápice, los misiles Scud representaban una buena parte de los desfiles militares en Moscú. Durante mucho tiempo ésta era la única ocasión en la que el público podía entrever uno de los más potentes sistemas de armas terrestres de la Unión Soviética.



Evaluación de combate: comparación del Scud con sus rivales

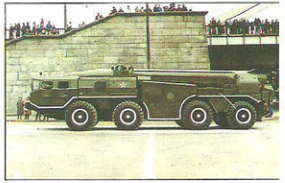
Scud/Al Abbas



El Scud-A fue uno de los primeros «Misiles de Teatro». Vendido por los soviéticos a estados amigos en grandes cantidades, se le ha empleado en combate por primera vez en 1973, durante la guerra de Yom Kippur. Irak ha modificado muchos de sus Scud para aumentar el alcance hasta 900 km para poder lanzarlos sobre Teherán o Tel Aviv.

Características
(en paréntesis el Al Abbas):
Carga bélica: 950 kg (300 kg)
Alcance: 300 km (900 km)
Cabeza de guerra: convencional, NBQ
Propelente: líquido
Guía: inercial

Valoración
(en paréntesis el Al Abbas)
Alcance * (***)
Precisión ** (*)
Difusión *** (*)
Fiabilidad *** (*)



Tanto el FROG-7 como el Scud tiene el mismo defecto: su sistema de guía no es muy preciso.

FROG-7

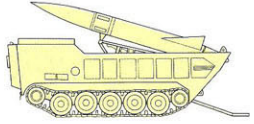
Cada una de las variantes del FROG (Free Rocket Over Ground) es distinta de las demás. Las primeras versiones estaban montadas sobre bastidores oruga derivados del carro pesado JS-3 o del carro ligero anfibio PT-76. Las versiones más recientes emplean el (x8 Zil 135. De todos los misiles tierra-tierra, sólo los FROG y los Scud se han utilizado en combate.

Características
Carga bélica: 200 kg
Alcance: 60 km
Cabeza de guerra: convencional, NBQ
Propelente: sólido
Guía: no lleva

Valoración
Alcance **
Precisión *
Difusión ***
Fiabilidad ***

La serie 7 es la más potente de los cohetes de largo alcance FROG.

Lance



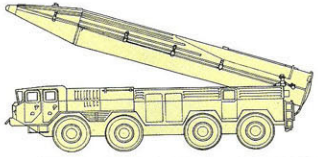
El Lance es el equivalente norteamericano del FROG, pero mucho más moderno y eficaz. Montado sobre una versión anfibia del oruga M113, el Lance nació para ser utilizado desde la retaguardia del despliegue. Dispone de un rudimentario sistema de guía inercial y, a diferencia del Scud y del Scaleboard, el propelente líquido puede ser almacenado a bordo.

Características
Carga bélica: 450 kg
Alcance: 120 km
Cabeza de guerra: convencional, NBQ
Propelente: líquido, bietapa
Guía: inercial simplificada

Valoración
Alcance **
Precisión **
Difusión ***
Fiabilidad ***

Este misil táctico está en servicio también con naciones de la OTAN y en Israel.

Scaleboard



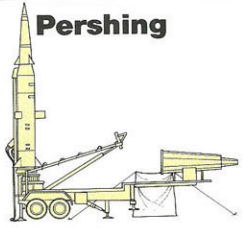
Sucesor del Scud, al que ha reemplazado totalmente en los arsenales de la Unión Soviética y luego de la CEI, el SS-12 Scaleboard es un arma bastante más compleja que el Scud. Aunque sus dimensiones son poco mayores que las de éste, tiene un alcance superior al doble, transporta una cabeza mayor y es más preciso.

Características
Carga bélica: unos 1.000 kg
Alcance: 800 km
Cabeza de guerra: convencional, NBQ
Propelente: líquido
Guía: inercial

Valoración
Alcance ***
Precisión **
Difusión *
Fiabilidad ***

El SS-12 Scaleboard fue la respuesta soviética al Pershing.

Pershing



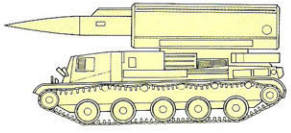
Puesto en servicio en 1962, el Pershing es la respuesta del US Army tanto al Scud como al Scaleboard. En su versión actual es mucho más precisa que cualquier otra arma de su categoría, con un CEP de tan sólo 50 metros. Puede disminuir el tamaño de su carga bélica en favor de mayor carburante y alcance.

Características
Carga bélica: 500 kg
Alcance: 750 km
Cabeza de guerra: convencional, NBQ
Propelente: líquido bietapa
Guía: inercial/radar

Valoración
Alcance ***
Precisión ***
Difusión *
Fiabilidad ***

El MGM-31 Pershing II es probablemente el misil de teatro más formidable de los existentes.

Pluton



No siendo miembro de la organización militar integrada de la OTAN, Francia ha desarrollado varios sistemas de armas en paralelo con sus Aliados. El Pluton, como el Lance, es un misil guiado de alcance medio capaz de llevar a destino una cabeza nuclear de 10/25 kilotones o una convencional explosiva de 500 kg a una distancia de 125 km.

Características
Carga bélica: 500 kg
Alcance: 120 km
Cabeza de guerra: convencional, NBQ
Propelente: sólido
Guía: inercial

Valoración
Alcance **
Precisión **
Difusión *
Fiabilidad ***

Similar al Lance, el Pluton francés puede ser preparado para el lanzamiento en sólo 30 minutos.

Supervivencia

Prisionero de guerra N.º 2

Bajo interrogatorio

Para un ejército en marcha, la captura de prisioneros es una pérdida de tiempo y de hombres para vigilarlos, además de un desperdicio de alimentos. La única razón para respetar las leyes de guerra y no fusilarlos de inmediato es con frecuencia el miedo a ser tratado de igual forma si la suerte les es adversa.

Para el especialista de información sin embargo, el prisionero no es una pérdida de tiempo. Por el contrario, es un elemento valioso, casi "oro puro". La información sobre los efectivos y las posiciones que tiene en su cabeza -incluso inadvertidamente- pueden significar la diferencia entre la derrota o la victoria en una batalla.

El Ejército estadounidense lo sabe e invierte mucho tiempo en entrenar a sus hombres en las técnicas para neutralizar las de interrogación empleadas por el enemigo. El Manual de Campaña FM 21-76 ha servido de fuente para este capítulo sobre cómo soportar un interrogatorio revelando al enemigo la mínima información posible.

Prisioneros estadounidenses obligados a desfilar en Hanoi. Estas exhibiciones públicas se utilizaron para sembrar la inquietud entre las familias de los cautivos y para influir en la opinión pública estadounidense en contra de la guerra.

Obligando a cooperar

Estas son algunas técnicas utilizadas con prisioneros de guerra en conflictos recientes.

1 Tortura
Técnica: dislocación de partes del cuerpo como piernas, brazos, espalda, etcétera, mediante torcimiento o estiramiento; palizas, golpes, patadas; inserción de objetos afilados, tales como astillas, bajo las uñas; picana, electrodos; etcétera.
Efecto: desmoronamiento; pérdida total, temporal o parcial del sentido; pérdida de la razón; dolor extremo; imposibilidad de resistir a las exigencias de los torturadores.
LA TORTURA ES EL MEDIO PRINCIPAL DE FORZAR A LA COOPERACION

2 Amenazas
Técnica: amenazas de encierro solitario, no repatriación, muerte o tortura al prisionero, a sus camaradas o a sus familiares; amenazas respecto al trato futuro
Efecto: ansiedad irracional; pérdida de la esperanza y confianza; desesperación

3 Tratamiento del "ahora y luego"
Técnica: favores ocasionales tales como entrega de paquetes de alimentos o mejores condiciones de vida; promesas de mayores recompensas por ayudar a los captores

Efecto: intento de asimilar a los prisioneros; presenta a los captores de forma favorable; hace que la resistencia no parezca una buena idea

4 Aislamiento
Técnica: aislamiento total o parcial por rango, grado de cooperación, etcétera; aislamiento total en espacios reducidos
Efecto: mantiene al prisionero lejos de cualquier posible apoyo físico, moral o psicológico

5 Convencimiento de que nada escapa a los guardianes
Técnica: uso de información de otras fuentes para convencer al prisionero de que sus captores saben más de lo que en realidad conocen
Efecto: induce sospechas entre los prisioneros y les convence de la inutilidad de resistir

6 Demostración de poder sobre la vida y la muerte
Técnica: ejecución o tortura de algún o algunos prisioneros; mejora o empeoramiento de las condiciones de vida; control total de los aspectos físicos del campo
Efecto: creencia en la superioridad y mando de los captores

7 Deterioro físico deliberado
Técnica: sesiones de interrogatorio extremadamente prolongadas; largos períodos en posiciones molestas; mala alimentación
Efecto: descenso drástico de la resistencia en los interrogatorios

8 Refuerzo de las normas y órdenes
Técnica: obediencia estricta a las normativas; ordenancismo; prisioneros forzados a escribir o repetir palabras y frases sin sentido
Efecto: obediencia automática a las órdenes

9 Pérdida del autorrespeto
Técnica: ausencia de intimidad; insultos y ridiculización; impedir la higiene del prisionero; mantenimiento de condiciones de vida insalubres, etcétera.
Efecto: humilla y degrada al prisionero, que se torna servil.

10 Control sobre los sentidos
Técnica: aislamiento sin estímulos exteriores o sin luz ni sonido, o demasiada luz y ruidos; goteo de agua sobre la frente
Efecto: convencimiento de que los captores poseen un control físico total; malestar extremo

Las leyes de guerra

La noticia de tu captura se supone, de acuerdo con la Convención de Ginebra, que será dada al cuerpo llamado la Potencia Protectora, normalmente la Cruz Roja Internacional o el Creciente Rojo en los países musulmanes, para que le sea comunicada a tu gobierno. Esa es la razón de estar obligados a dar la sóla información sobre tu nombre, rango, número y fecha de nacimiento.

Si eres capturado por un grupo guerrillero o por terroristas, no harán tal cosa seguramente, y algunos gobiernos tampoco lo harán, de acuerdo con la naturaleza jurídica del conflicto. No mediando declaración oficial de guerra entre EE UU y Vietnam, no es de extrañar que los prisio-

LAS TÁCTICAS DEL INTERROGADOR

El interrogador deberá prepararse antes de abordar a un prisionero:
1 Investigación
Recopila toda la información posible acerca de los prisioneros.
2 Selección
Elige a qué prisioneros va a interrogar y qué información desea obtener.
3 Ejecución
Pone en práctica todos sus recursos de obtención de información del prisionero.

1 Información
El interrogador estudia tanta información como disponga del prisionero, obtenida de conversaciones oídas al azar o por los servicios de espionaje en el país del cautivo.

2 Valoración
Esboza un retrato del prisionero: ¿Fuerte o débil? ¿Soportará el castigo? ¿Es frío o emocional? ¿Se ha acostumbrado a la vida en cautividad?

3 Ablandamiento
Para ello se valdrá del tratamiento duro, el hambre, la sed, la falta de sueño y la reclusión en total aislamiento. El lugar donde se produzca el interrogatorio será expresamente incómodo e intimidatorio.

4 Descrédito
Intentará afectarte desacreditándote a los ojos de tus compañeros y familiares y amigos en casa, procurando que te avergüences de tí mismo.

5 Menos malo
Te dará a escoger entre dos males, uno de ellos peor que el otro. Sabe que eligirás el menos perjudicial para tí, lo que aprovechará en su beneficio.

6 El archivo
El interrogador empezará preguntando cosas sobre tu vida. Si le mientes, buscará en su archivo y te dirá la respuesta cierta. Piensas que "este tipo lo sabe todo, ¿Qué sentido tiene mentirle?" No es cierto. Sólo te pregunta de lo poco que sabe. Si supiese mucho más no tendría por qué preguntarte.

7 Las paredes oyen
Puede que no te hayas dado cuenta, pero quizá tus captores puedan ver todo lo que haces y escuchar todo cuanto dices.

8 Tratamiento silente
Puede que te mantengan aislado o en una habitación frente a un interrogador que no diga nada. No temas al silencio, no debe perjudicarte.

9 Repetición y monotonía
Te harán las mismas preguntas, en el mismo tono, una y otra vez. Tranquilo. Si te pones nervioso, has perdido; aguantarás la tensión mientras guardes la calma.

10 ¿Para qué callar?
"¿Para qué aguantar tanto?" "¿Por qué sufrir?" "De ti depende". "Te sacaremos la información cuando queramos". "Facilítate las cosas". Debes aprender a resistir estas afirmaciones.

La Convención de Ginebra

Es un acuerdo internacional formulado por vez primera en 1864 para establecer un conjunto de normas sobre trato a enfermos, heridos y prisioneros de guerra. Estos son los elementos principales de la Convención de Ginebra en lo que se refiere a prisioneros de guerra.

1 Interrogatorios
Un prisionero de guerra sólo está obligado a declarar su nombre, grado, número de servicio y fecha de nacimiento. Se prohibe el empleo de coerción física o mental para obtener información.

2 Movimiento
Los prisioneros de guerra han de ser trasladados en condiciones aceptables.

3 Entorno
El entorno de internamiento no puede ser insalubre o peligroso.

4 Alimentación
La comida ha de ser de calidad y cantidad suficiente para preservar la buena salud.

5 Vestido
Deben proporcionarse ropas adecuadas.

6 Salud, higiene y bienestar
La potencia captora ha de asegurar las instalaciones higiénicas adecuadas. El prisionero ha de recibir tratamiento médico de personal de su propio país si es posible. Los heridos graves o enfermos han de recibir un trato especial y pueden ser trasladados a países neutrales.

7 Personal protegido
El personal médico capturado y los capellanes han de ser tratados como personas protegidas y podrán circular libremente entre los prisioneros atendiendo a su bienestar físico y espiritual.

8 Religión, recreo, educación y ejercicio
Todo prisionero tiene derecho a practicar su religión y a ocuparse en la realización de ejercicios físicos, actividades educativas y recreativas.

9 Trabajo
Todo el personal militar de rango inferior a suboficial está sujeto a trabajo, pero éste no puede ser de naturaleza peligrosa o insalubre. Los suboficiales realizarán tareas de supervisión; los oficiales pueden trabajar voluntariamente. La Convención prohibe el empleo de prisioneros en limpieza de campos minados y establece las condiciones de trabajo, pagas y el tratamiento de los prisioneros que trabajen para particulares.

10 Contactos externos
Los prisioneros de guerra tienen derecho a escribir a sus familias. la convención delimita los privilegios postales y el derecho a la recepción de paquetes.

11 Quejas
Los prisioneros tienen derecho a elevar sus quejas a las autoridades de la potencia captora y a los representantes de potencias neutrales reconocidos por ambas partes.

12 Representantes
El cautivo de más edad puede ser el representante de los prisioneros. En un campo donde no hayan oficiales o suboficiales, el representante será elegido por voto secreto.

13 Procedimientos legales
Los prisioneros encausados y condenados por delitos cometidos antes de su captura conservan la protección de la Convención. No pueden ser juzgados por hechos declarados ilegales después de realizados. Los captores no pueden emplear la fuerza para obtener confesiones.

14 Castigos
Los castigos crueles e inusuales, la tortura, los castigos colectivos o injustos impuestos por tribunales sectarios están prohibidos.

15 Fuga
Los intentos de fuga, o las ofensas no violentas cometidas con la intención de escapar y que no impliquen beneficios personales, el uso de ropas civiles o de documentos falsificados, sólo pueden ser castigados con acciones disciplinarias permitidas.

Un aviador estadounidense acaba de ser capturado por soldados norvietnamitas; su fotografía se utilizó como propaganda. Es imposible evitar tales situaciones.

neros estadounidenses de entonces fuesen declarados por su gobierno MIA (*Missing in Action*, desaparecido en combate) y no se les reconociera el *estatus* de prisioneros.

No estás obligado a comunicar a qué rama de las fuerzas armadas perteneces, aunque es seguro que tus captores sabrán distinguirlo por tu uniforme y equipo. Algunas unidades especiales sufrirán un trato más duro, especialmente las de Fuerzas Especiales y en ocasiones, los aviadores. Trata de pasar desapercibido y no te distingas. No te muestres altivo ni demasiado humillado. Simplemente, no destaques entre la multitud.

Sé educado

No hay razón para no mostrarse respetuoso y educado. De hecho, sería necio hacer lo contrario. Sólo conseguirías un tratamiento más duro y probablemente que te priven de la comida e, incluso, que seas golpeado.

Tampoco des al interrogador la idea de que deseas cooperar. Así sólo conseguirás prolongar el interrogatorio.

Existe un mundo de diferencia entre ser ignorante y ser despectivo. El interrogador puede que diga algo así como : "Sabemos que se está reforzando el sector en tal sitio. ¿Han traído carros de combate?". Si la respuesta es: "No lo sé, señor. Nunca he estado en ese sitio", sonará más convincente que si dices: "Ni idea". Pero cuídate de parecer que intentas ayudar.

Ten cuidado también con el personal enemigo aparentemente más inocente, tales como médicos, enfermeras, personal de limpieza, etcétera. Nunca hables delante de ellos, pueden ser agentes de información, incluso desconocidos para el resto del personal de información.

El encierro en solitario o en espacios reducidos está dirigido más contra tu moral que contra tu cuerpo. La tortura psicológica no deja huellas evidentes que puedan causar preguntas inconvenientes en una rueda de prensa.

Si el enemigo te obliga a cooperar mediante la tortura, no esperes resistir mucho. Considera que cada vez que te veas forzado a hacerlo es un combate en una larga lucha. Puedes perder una batalla, pero la guerra continúa.

El interrogador enemigo intentará convertirte en colaborador. Los dos métodos principales son las amenazas (de tortura o muerte, a tí y a otros miembros de tu grupo) o las promesas (de mejor trato, atención médica para los heridos y no tratados apropiadamente, o de cualquier otra cosa lo suficientemente atractiva). A fin de cuentas puede prometerlo todo, menos que te suelten.

El juego doble

Intentará también convencerte de que otros prisioneros han colaborado y al mismo tiempo te sacará toda la información posible sobre ellos, lo que le permitirá ejercer sutiles presiones sobre cualquiera de quien hables. No des ninguna información sobre ninguno de tus camaradas, ni siquiera admitas que perteneceis a la misma unidad.

Permanece en guardia

Cuidado con los falsos cuestionarios "para la Cruz Roja", por ejemplo. Las organizaciones de ayuda no necesitan saber más que tu nombre, rango, número y fecha de nacimiento. Cualquier dato que proporciones además sólo puede ser útil para la información militar del enemigo.

No hagas declaraciones de ninguna clase. Ni escribiendo, ni hablando: recuerda que puedes ser grabado.

No trates de impresionar a tu inquisidor contándole cosas que tu y tu unidad hayais hecho, tanto si son mentiras como si no. No te soltará aunque quedara convencido de que eres un superhombre.

Tampoco trates de engañarle con falsa información, por muy sutilmente que creas poderlo hacer. El posee toda la imagen completa y puede reconocer tus mentiras, así que te preguntará una y otra vez las mismas cosas, quizás con días de intervalo. Registrará cuanto digas y verá las diferencias y las contradicciones en tus respuestas.

No le mires a los ojos. Puede sacarte información sin que lo sepas. Escoje un punto entre sus ojos o en el centro de su frente y concéntrate en él.

Si hablas, un interrogador entrenado te sacará la verdad. Así que no te pongas en situación que te lleve a mantener una conversación. Déja que hable pero límitate a decir "no se nada sobre ese tema".

No bajes la guardia. Puedes ser llevado a interrogatorio en cualquier momento, a cualquier hora del día o de la noche.

Victorias

Trata de conseguir una victoria en cada sesión, por pequeña que sea. Mientras más tiempo pase después del interrogatorio, más seguro estarás. Llegarán más prisioneros y necesitarán todo el tiempo de tu inquisidor, y tus informaciones se irán quedando anticuadas.

Con esta fotografía los nordvietnamitas pudieron confirmar su buen trato a los prisioneros norteamericanos. Cuidado con estos trucos.

Preparación para el combate **SEMANA 4**

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

EJERCICIO DOS

Woodbury Common en una húmeda tarde de febrero. La tropa va a realizar el Ejercicio Dos, la segunda salida al campo, pero las tres semanas que han transcurrido desde la primera de tales experiencias suponen una gran diferencia. Se acabó esa sensación de salir a trotar al bosque. Ahora impera un sentimiento más profundo sobre la necesidad de aprender.

La tropa desciende de los vehículos con sus equipos de combate completos. Los compañeros llevan grandes mochilas llenas de prendas de vestir y los sacos de dormir, con los ponchos atados en la parte externa. En las bolsas traseras hay cosas tan dispares como objetos para la higiene y para la limpieza del equipo personal.

Te ponen a descargar un sinfín de materiales y equipos, y a trasladarlos entre el vehículo y el primitivo blocao de ladrillo que se utilizará como cuartel general y dormitorio de los instructores.

El almuerzo

A las 15,50 horas ya se ha instalado el improvisado cuartel general y la cocina. Se está haciendo tarde y parece que el cielo vaya a encapotarse.

"¡A formar con el equipo!"

Se reparten las raciones de comida.

Técnicamente, ésto es el almuerzo. Junto al compañero con el que formas pareja, te acomodas en el terreno, abres los paquetes de las raciones de combate y preparas uno de los fogones plegables de combustible sólido que hay en los paquetes. Hambriento y con prisa, mezclas las bebidas liofilizadas con agua caliente y te atiborras de carne y galletas.

"¡Venga, muchachos, se acabó! ¡A formar de a tres! ¡Movéos!"

Apenas se ha levantado el campamento y organizado los servicios de guardia, los instructores deciden cambiar de posición. La unidad se desplaza a la carrera hacia su nuevo emplazamiento.

A uno se le ha caído el fusil.

"¡Tú, veinticinco flexiones! ¡AHORA!"

Nadie mira al infortunado recluta merecedor del castigo.

La misión del centinela

En un claro del bosque la tropa asiste a una charla y demostración práctica de las formas correctas e incorrectas de montar una guardia en campaña. Son más de las 17,00 horas y cae la tarde. La lluvia se desliza entre los árboles mientras, sentado junto a tu equipo, observas cómo el grupo de instrucción escenifica una serie de situaciones en las que un centinela despistado se dispara a sí mismo, abre fuego contra una patrulla amiga y lo hace todo muy mal. Se utilizan blancos, y las demostraciones son realistas e impresionantes, sobre todo aquellas en que los hombres que caen abatidos por unas ráfagas que rompen el silencio del bosque.

Después se enseñan los procedimientos correctos. La patrulla se acerca al centinela, quien está apostado detrás de su ametralladora GPMG.

"¡Alto! ¿Quién vive?"

La patrulla se detiene e identifica.

"El primero, que avance y se deje ver."

Un hombre se adelanta despacio, con los brazos en cruz para demostrar que no abriga intenciones hostiles.

Una criatura de los pantanos. Los reclutas aprenden a romper la forma inconfundible del casco de acero y a mimetizarse con crema, barro, tela y follaje. Los instructores repiten una y otra vez los principios del camuflaje: forma, sombra, silueta, dispersión y movimiento.

Semana 4.ª: Horario

Período	Lugar	Descripción
LUNES		
1 (08,00-08,45)	Instalaciones	Prueba de pantalones Lovat
2-5 (08,55-12,35)	Aula	Charlas 4 y 5 sobre el fusil SA80, y 4 y 4A sobre el SLR
6-7 (13,55-15,35)	Gimnasio	Carrera
8 (15,45-16,30)	Piscina	Natación 8
MARTES		
1-2 (08,00-09,40)	Patio	Instrucción
3 (09,50-10,35)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 12
4 (10,55-11,40)	Compañía	Charla del jefe de sección
5 (11,50-12,35)	Cine	Primeros auxilios 2: resucitación de emergencia
6-7 (13,55-15,35)	Aula	Charla 6 sobre el SA80 y 5 sobre el SLR
8 (15,45-16,30)	Compañía	Charla del jefe de sección
MIÉRCOLES		
1 (08,00-08,45)	Piscina	Natación 9
2-3 (08,55-10,35)	Aula	Práctica 2 con el SA80 y charla 6 sobre el SLR
4 (10,55-11,40)	Cine	Película: Visión Nocturna
5 (11,50-12,35)	Pista americana	Introducción al entrenamiento nocturno
6 (13,55-14,40)	Instalaciones	Recogida de equipos para el Ejercicio Dos
7 (14,50-15,35)	Carretera	Traslado a la zona de maniobras
8 (15,45-18,30)	Campo	Ejercicio Dos: levantar el campamento
9 (17,00-noche)	Campo	Teórica. Deberes del centinela de noche y observación nocturna
JUEVES		
1 (08,00-08,45)	Campo	Ejercicios diarios
2 (08,55-09,40)	Campo	Teórica: camuflaje y ocultación
3-5 (10,55-12,35)	Campo	Camuflaje personal
6 (13,55-14,40)	Campo	Teórica: observación
7 (14,55-15,35)	Campo	Combate/teórica
8 (15,45-16,30)	Campo	Teórica/práctica: movimiento nocturno elemental
9 (17,00-17,45)	Campo	Teórica/práctica: orientación nocturna.
VIERNES		
1 (08,00-08,45)	Campo	Ejercicios diarios
2 (08,55-09,40)	Campo	Teórica: movimiento con y sin armas
3-5 (09,50-12,35)	Campo	Combate/práctica
6-8 (13,55-18,30)	Campo	Combate: teórica/práctica
9 (17,00-noche)	Campo	Combate: teórica/práctica
SABADO		
1-3 (08,00-10,35)	Campo	Revista de policía
4 (10,55-11,40)	Carretera	Marcha de regreso a la base

Ayuda a mimetizar a tus compañeros. Conviene encontrar un punto medio entre el exceso y el defecto: no se trata tanto de embadurnar el rostro indiscriminadamente como de procurar romper el color pálido de la piel.

"¡Alto!"

Se detiene y el centinela le reconoce e identifica.

"Que avance otro."

El proceso se repite.

Esta tarde no hay tiempo para nada. Se dan a la tropa 45 minutos para prepararse para la acampada nocturna y para cocinar y apurar la cena. Pollo al curry y arroz precocido. Algunos se preparan una sopa liofilizada, hacen mezclas extrañas que ingieren con deleite.

El agua es un bien precioso. Hay unos tres litros por hombre y día, y debe servir para todo: beber, cocinar, lavarse y afeitarse. Parece un reto insuperable, y muchos pedirán más. En esta ocasión se la darán, pero la lección del aprovechamiento del agua se repetirá una y otra vez, pues en el campo de batalla no hay atentos instructores dispuestos a llevar agua a los hombres.

Bajo una luna resplandeciente, la tropa marcha al lugar de acampada, bajo una arboleda de coníferas. Los ojos se adaptan a la oscuridad y silenciosamente se inicia la actividad en tres pelotones; los cabos de tu pelotón te enseñan a organizar la zona de vivaqueo según un esquema táctico triangular. En campaña, el triángulo de tres pelotones presenta un frente defensivo de otros tantos puestos de ametralladoras, cada una de ellos capaz de cubrir a los otros dos. Se improvisan tiendas: un poncho impermeable en el suelo y uno suspendido por cuerdas entre los árboles o la maleza.

Dormirás sobre la estora aislante, con

Fotografía principal: No importa cuantas horas hayas dormido esa noche, pero a las 06,00 de la mañana deberás haber levantado el campo y estar preparado para una tabla de preparación física.

Derecha: El visor montado en el SLR permite ver de noche. Una vez hayas observado a través de él, te lo pensarás dos veces antes de moverte de noche sin tomar las precauciones mínimas.

las ropas húmedas del día secándose entre ésta y el saco de dormir. Dentro de éste llevarás prendas secas, que cambiarás por las húmedas a la mañana siguiente. El poncho superior está suspendido a la altura de las rodillas. Los compañeros trabajan furtivamente, a oscuras, nadie fuma y las voces son apenas murmullos apagados, casi imperceptibles.

Cuando los primeros centinelas ocupan sus puestos, los instructores regresan al cuartel general. Se ha dicho a la tropa que esté preparada para un sesión de preparación física a las 06,00 horas, con el campamento levantado y en uniforme de gimnasia. Los instructores cenan y dejan que los reclutas echen una cabezada. Al cabo de un rato ordenan levantar el campamento y trasladarlo a otro lugar, montar de nuevo tiendas y establecer los puestos de guardia. Esto puede suceder cada noche de las maniobras. A pesar de la interrupción del sueño, deberás estar preparado para la sesión de preparación física de las 06,00 horas.

Observar en la noche

Cuando oscurece, el instructor deja que los reclutas echen una mirada a través del Visor del Arma Individual, un intensificador de imágen. El efecto es milagroso. Lo que parecía una sombra inescrutable se convierte en un grupo de hombres de color verde intenso. Se puede ver todo claramente: siluetas, equipos, cualquier movimiento. Después de observar a través del VAI no volverás a sentirte seguro en la oscuridad. Conscientes ahora de lo fácil que es matar de noche con un fusil equipado con uno de estos visores, los reclutas se sienten mucho más interesados por las charlas y prácticas sobre ocultación y camuflaje.

Por la noche los reclutas de la Semana 4 aprenden a moverse y actuar sigilosamente. A pesar del frío, de la humedad, de la comida ventilada a toda prisa, del sueño interrumpido, percibes que se te aguzan los sentidos en la medida en que aprendes nuevas técnicas de ver y oir. Los instructores te enseñan cosas tales como escuchar con la cabeza a ras del suelo y los oídos orientados hacia el sonido, con la boca medio abierta para aumentar la eficacia auditiva. Te hacen seguir un camino de día y después de noche para que aprendas por ti mismo a reconocer puntos de referencia bajo cualquier condición, a aprovechar los elementos de puntería del fusil, el VAI, a observar el cielo nocturno y a leer mapas con la luz mortecina de una linterna oculta de las vistas del enemigo.

"Comida rápida" al estilo de los Royal Marines: la tropa cocina las raciones de combate en un hornillo desmontable. Muchos reclutas aprenden a preparar curiosas combinaciones de ingredientes que faciliten la ingestión rápida de la pitanza.

Nuevas sensaciones

Los instructores enseñan las diversas clases de movimiento en campaña según sean las circunstancias del terreno, el tipo de luz solar, si es de noche, si se está al descubierto o desenfilado, etcétera. Los sentidos se agudizan a medida que pasa el tiempo debido a la combinación de respirar aire más puro, de estar a la intemperie varios días, comer a toda prisa y concentrarse, forzando la vista, el oído y el olfato para penetrar en la oscuridad y en la profundidad del bosque, donde el enemigo puede estar agazapado, con el dedo en el gatillo.

La última mañana es igual a las otras. Te preparas para pasar revista, ordenas tu equipo en total silencio antes de que despunte el día. Todo parece inmóvil, ni siquiera sopla una leve brisa, y la humedad y la niebla penetran en todo y en todos. Hay un fuerte olor a tierra, a hojas mojadas y a la panceta frita del desayuno de los instructores.

Después de pasar revista la unidad regresará a Lympstone, siete kilómetros por las tierras de Devon, esta vez llevando tan sólo el uniforme de combate; el resto del equipo llegará al cuartel antes que tú, en los camiones de la unidad.

Nunca te habías sentido tan despejado como ahora. Parece que todos los sentidos funcionen mejor, captas sonidos y aromas que te resultan nuevos. Ahora incluso los colores parecen diferentes.

En el Ejercicio Dos comienza la instrucción nocturna: cómo orientarse y observar de noche o con mala visibilidad.

"¡Esa puerta, que hay corriente!" En momentos tan "reservados" como éste no hay nada como el hogar, pero este cacharro es lo más confortable que tendrás en el campo para tales menesteres.